

DIE BY THE SWORD™
Interplay™

HINWEISE FUR IHRE GESUNDHEIT

TIPS FÜR GAMER

- **Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind, und nie länger als eine Stunde.**
- **Halten Sie ausreichenden Abstand vom Bildschirm.**
- **Spielen Sie nur in Räumen mit guter Beleuchtung.**
- **Reduzieren Sie die Helligkeit des Bildschirms, um die Kontraste zu verstärken.**
- **Benutzen Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.**

Diese Hinweise sollen Ihnen dabei helfen, das Spielen noch mehr zu genießen und Ihre Leistung zu verbessern. In einem Land wie Großbritannien gibt es nur 1500 Epileptiker, die auf flackernde Lichter reagieren. Nur bei diesen Personen kann es passieren, daß sie auf Computer- und Videospiele mit einem epileptischen Anfall reagieren.

INHALTSVERZEICHNIS

VORBEREITUNGEN

Nachdem Sie die CD-ROM Die By The Sword in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben, folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um das Spiel auf der Festplatte zu installieren. Das dauert nicht lange, und die Installation muß nur dieses eine Mal durchgeführt werden. Immer wenn Sie spielen wollen, müssen Sie die Die By The Sword-CD in das CD-ROM-Laufwerk einlegen.

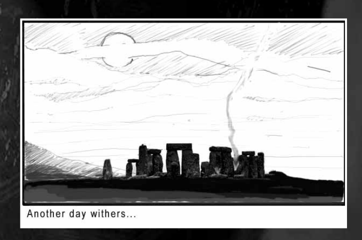
Wenn Ihr System nicht über die automatische CD-Wiedergabe verfügt, folgen Sie bitte diesen einfachen Anweisungen zur Installation von Die By The Sword.

1. Klicken Sie auf 'Mein Computer', und doppelklicken Sie dann auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk (normalerweise D:). Gehen Sie zum Verzeichnis 'Die'.

2. Doppelklicken Sie auf die Datei 'SETUP.EXE', um mit der Installation zu beginnen.

3. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um das Spiel auf der Festplatte zu installieren.

Wenn die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie auf „Start“ und dann auf 'Programme'. Bewegen Sie den Cursor jetzt zur Tantrum-Gruppe, wo Sie Die By The Sword finden sollten. Ziehen Sie den Cursor darauf, und klicken Sie auf Die By The Sword, um das Spiel zu starten.



DIE GESCHICHTE

An einem regnerischen Morgen, in einer Schenke mit Aussicht auf Writhedale, hatten Enric und Maya beim Karten spielen ihr letztes Geld an einen dicken Kaufmann verloren. Enric trommelte vor Enttäuschung mit den Fäusten auf den Tisch. Der Kaufmann hatte sie bei diesem Spiel zweifel. betrogen. Das Stadtleben war langweilig geworden, und so nahm das Paar diesen Verlust als Zeichen, daß sie nach neuen Abenteuern suchen sollten. Eine Befragung des Wirtes brachte nur wenig Informationen. Keine Bestien, keine Banditen und keine Konflikte in der Stadt waren Verbrechen weit verbreitet, doch sie fühlten sich dort so sicher wie in einer Wiege. Der Wirt spendierte eine Runde 'auf Kosten des Hauses', und Enric und Maya nahmen begierig an. Dies war ein hervorragender Zeitvertreib. Dann kam ein Gerücht auf, das sich wie ein Lauffeuer in den Straßen verbreitete. Die Schenke, immer schon eine Gerüchteküche, wurde überflutet mit Reden über den Schatz, den man finden konnte, und die schrecklichen Kreaturen, die es zu erschlagen galt. Die Hanithburg am nächsten gelegene Bergkette am Rande der zivilisierten Gegenden wimmelte von furchteinflößenden Bestien und gräßlichen Monstern, die Reisende angriffen. So schrecklich waren die Bestien, daß sie einen Menschen auseinanderreißen würden, nur um ihn schreien zu hören.

Mit einem Funkeln in den Augen verschwanden Enric und Maya auf Pferden, um die sie kurz vorher einen verdienstvollen dicken Kaufmann erleichtert hatten. Nach einer mehrtägigen rauhen Reise erreichten sie den Fuß der Großen Bergkette. Der Wald wimmelte von hungrigen Kreaturen, die in ihnen ihr Mittagessen sahen. Mit einem wissenden Grinsen und Augenzwinkern stürmte das Paar los. Es schien unbesiegbar. Enric griff an und gab Maya ausreichend Zeit, hinter ihm blitzschnell vorzuspringen und den tödlichen Schlag auszuführen. Allein dieses Gefecht war die lange Reise wert gewesen.

Bei Beginn der Dämmerung stand keine Bestie mehr aufrecht. Alle waren erschlagen oder geflüchtet im Wald herrschte Stille. Enric und Maya entfernten sich vom Gestank der toten Bestien und marschierten näher an den Berg heran, wobei sie kurze Zeit anhielten, um sich in einem tiefen Bach zu waschen. Als sie eine Druidenruine erreichten, schlugen sie dort ihr Lager auf. Maya übernahm die erste Wache, und Enric fiel langsam in einen tiefen Schlummer und träumte lebhaft.

Er driftete langsam in sein Unterbewußtsein und fand sich alleine im Wald, in einem dichten, dicken Nebel. Orientierungslos zog er sein Schwert. Er spürte etwas rechts neben sich und konnte sich gerade noch rechtzeitig umdrehen, um einem Blitzschlag zu entgehen, der an seinem Gesicht vorbeisauste und seinen Bart ansengte. Als er rückwärts stolperte, war er nicht auf die dunkle Kugel vorbereitet, die ihn auf der Brust traf und gegen einen Baum preßte. Sie dehnte sich aus und umwickelte Enric, so daß er an den Baum gekettet wurde. Sein



Schwertarm war nutzlos. Er war hilflos.

In einem blendenden Blitzstrahl erschien ein Mann in wallenden Gewändern. Maya schwebte neben ihm. Sie sah tot aus Enric versuchte zu reagieren und sich zu befreien. Die schwarzen Ranken gaben ein wenig nach, was den Mann, der ihn gefangengenommen hatte, für einen kurzen Moment überraschte. Dann zogen sie sich enger zusammen, so daß es ihm den Atem nahm.

„Laß sie frei, und vielleicht lasse ich dich leben", knurrte Enric durch die zusammengebissenen Zähne.

Mit einem amüsierten Ausdruck erwiderte der Zauberer: „Und warum sollte ich das tun? Ich habe, was ich brauche. Ihre Seele ist die letzte. Ihre Stärke wird den Kristall vom Leben hin zum Tod wenden." Er betrachtete Enric, der mit feurigen Augen zurückstarrte. „Pah, ignoranter Bauernsohn. Du hast nicht die geringste Ahnung, wovon ich spreche"

Mit steigendem Ärger schlug Enric wild um sich: „Nimm mich an ihrer Stelle!"

Der Zauberer hielt einen Moment inne und sagte dann: „Es stimmt, ihr seid tatsächlich beide sehr stark. Aber ich brauche für meine Zwecke nur eine menschliche Seele, und ihre Eigenschaften sind etwas anziehender als deine." Mit in die Ferne gerichtetem Blick fuhr er fort: „Wenn man über ein Jahr im Labyrinth eines Vulkans verbringt, wird man ein wenig ungeduldig." Mit einem Blick zurück auf Enric: „Nun ja, deine triviale Existenz amüsiert mich, also werde ich dich nicht töten. Solltest du noch am Leben sein, wenn wir uns das nächste Mal begegnen, werde ich allen als 'Meister Rastegar' bekannt sein!" Mit einem erneuten Blitzstrahl war er verschwunden.

Enric schreckte aus dem Schlaf hoch. Er war wieder in den Ruinen! Er drehte sich schnell um und suchte Maya. Sie schaute ihn mit einem leichten Grinsen an. „Ah", spottete sie, „hat der große Enric schlecht geträumt?"

„Dieser Platz ist verflucht, Maya. Ich sah dich, wie du von einem verdammten Zauberer gefangen warst!" antwortete Enric mit Nachdruck.

„Nun, ich bin immer noch hier", sagte Maya. „Mach dir keine Sorgen, du dummer Kerl, ich kann selbst auf mich aufpassen."

Enric stand auf und setzte sich neben sie ans Feuer. „Ich würde diesen Berg für dich auseinandernehmen, Stein für Stein."

„Ich weiß, daß du das tun würdest", sagte Maya, die ins Feuer starrte. „Ach übrigens, es sind Kobolde in der Gegend. Ich habe bei den Steinen ein paar Spuren gesehen."

"Ach, Kobolde?"

DAS HAUPTMENÜ

Auf der ersten Bildschirmansicht von Die By The Sword wird das Hauptmenü angezeigt. Dort können Sie zwischen ÜBUNG, ABENTEUER, ARENA, TURNIER, OPTIONEN oder BEENDEN wählen.



Das Hauptmenü

Übung
Mit diesem Lernprogramm sollen sich die Spieler an die Steuerung von Bewegungen und Kämpfen ohne den Streß eines tatsächlichen Gefechts gewöhnen. Diese Übung umfaßt ausführliche Texte und Anweisungen. Der Spieler wird in alle grundlegenden Steuerungselemente eingeführt. Wir empfehlen Ihnen nachdrücklich, dieses Programm vollständig abzuschließen, bevor Sie mit dem eigentlichen Spiel beginnen.

Abenteuer
Nach der Auswahl des Menüs ABENTEUER beginnt das eigentliche Spiel. Sie übernehmen die Rolle von Enric und kämpfen gegen eine Übermacht, die unmöglich zu überwinden ist. Doch anders würde er es gar nicht haben wollen. Enrics Aufgabe ist es, Maya zu retten und den bösen Zauberer zu vernichten.

Arena
In der Arena können Sie an Ihren Kampffähigkeiten feilen, da Sie Ihre Gegner und deren Anzahl auswählen können. Betrachten Sie dies einfach als eine weitere Gelegenheit, auf üble Gesellen einzuschlagen.

Sie haben in der Arena die Möglichkeit, verschiedene Bewegungen, die Sie im Spiel ABENTEUER bisher noch nicht versucht haben, auszuprobieren und zu perfektionieren. Sie können nicht nur als Enric kämpfen, sondern auch als einer der Gegner, die überall ABENTEUER auftauchen. So erhalten Sie die einzigartige Gelegenheit, die Art ihrer Bewegungen und Angriffe besser zu verstehen - Wissen, das Ihnen helfen wird, wenn Sie diesen Gegnern gegenüberstehen.

Nach Klicken auf den Menüpunkt ARENA sehen Sie als nächste Bildschirmansicht die Einstellungen für die Arena: ARENA AUSWÄHLEN, MULTIPLAYER, ZUR ARENA und HAUPTMENÜ. Sie können die Figur ändern, indem Sie auf die



Arena

DAS HAUPTMENÜ



Porträts der Figuren klicken. Daraufhin zeigt das Menü FIGUREN an. Klicken Sie auf das gewünschte Gesicht, und die Einstellung ist fertig.



Choose Arena

ARENA AUSWÄHLEN: Damit können Sie die Lavagrube, Grauensarena, Todesarena oder Friedensarena als Kampfumgebung wählen. Achten Sie vor allem auf die Pfeile rechts neben dem Menü. Mit diesen Pfeilen können Sie nach unten scrollen, um die letzte Arena auswählen.

MULTIPLAYER: Stellt die Spielmethode ein, bei der 2 bis 4 Spieler teilnehmen können. Sie haben folgende Optionen: 'IPX-Verbindung für DirectPlay', 'Modemverbindung für DirectPlay oder Serielle Verbindung für DirectPlay'.

ZUR ARENA: Ein Wettkampf, der auf den Einstellungen basiert, die gerade auf dem Bildschirm angezeigt werden, beginnt in der Arena.

HAUPTMENÜ: Damit kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

Turnier
Kämpfen Sie sich durch einen Haufen zunehmend schwieriger Gegner, um Meister der Arena zu werden. Wenn Sie Ihr Turnier vor Beendigung verlassen müssen und es gerne neu beginnen wollen, wählen Sie einfach den Speichernamen, den Sie zu Beginn des Turniers eingegeben hatten.

Optionen
Bei Auswahl dieses Punktes vom Hauptmenü haben Sie die Möglichkeit, Spieloptionen wie Soundlautstärke, Musiklautstärke, Steuerung, Videomodus, Detailstufe, Kontrast, und Tastenbelegung einzustellen sowie eine Benuteredfintion festulegen oder das Mitarbeiterverzeichnis abzurufen.

DAS HAUPTMENÜ

SOUND-/MUSIKLAUTSTÄRKE: So können Sie den Lautstärkepegel nach Ihren Wünschen einstellen. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Totenschädel auf die gewünschte Lautstärke zu bewegen.

STEUERUNG: Hier können Sie wählen zwischen 'Tastatur: Arcade', 'Tastatur: VSIM', 'Joystick: Arcade', 'Joystick: VSIM', 'Maus: VSIM' oder 'Gamepad: Arcade' wählen. Möglicherweise müssen Sie ein wenig herumprobieren, um herauszufinden, welche Steuerungsart für Sie am besten geeignet ist (siehe Pielsteuerung für weitere Informationen).

VIDEOMODUS: In diesem Modus können Sie zwischen hoher und normaler Auflösung wählen. (Diese Option ist nicht anwendbar, wenn Sie eine Hardwarebeschleunigung nutzen, da diese immer die maximale Auflösung verwendet.)

DETAILSTUFE: Damit können Sie die Qualität der angezeigten Grafiken steuern. Niedrigere Detailstufen ermöglichen Ihnen eine höhere Bildwiederholrate für ein schnelleres Spiel.

Mit **3D-ERKENN NEU STARTEN** wird beim Start des Spiels überprüft, ob die 3D-Unterstützung installiert ist.

KONTRAST: Sie ermöglicht eine Anpassung der Helligkeitsstufen des Spiels. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Totenschädel auf die gewünschte Kontraststufe zu bewegen.

TASTENBELEGUNG: Paßt die Tasten individuell an Ihre Wünsche an.

BENUTZERDEFINITION: Hier können Sie die besonderen Bewegungen einer Figur gegen die von Ihnen selbst erschaffenen austauschen. Die Spalte auf der linken Seite enthält die derzeit aktiven besonderen Bewegungen; auf der rechten Seite sind die Bewegungen in der Bibliothek der Figuren dargestellt. Verwenden Sie den kleinen Totenschädel, um Bewegungen auszuwählen, und die gelben Pfeile, um die Bewegungen tatsächlich durchzuführen.

MITARBEITER: Hier finden Sie die Namen der Personen, die dieses Spiel möglich gemacht haben.

ZURÜCK: Damit verlassen Sie dieses Menü. (Mit BEENDEN kehren Sie zum Hauptmenü zurück und verlassen das Spiel, in dem Sie sich gerade befinden.)



SPEICHERN/LADEN

Sowohl im Abenteuer- als auch im Turniermodus wird Ihr Spiel an bestimmten Punkten automatisch gespeichert. Die gespeicherten Spiele werden an die Figurennamen angehängt. Heißt Ihre Figur beispielsweise Bob, müssen Sie das nächste Mal, wenn Sie spielen, Bob laden. Um ein gespeichertes Spiel neu zu laden, gehen Sie entweder zu 'Abenteuer' oder 'Turnier', und wählen Sie den Namen, den Sie vorher benutzt haben.

SPIELSTEUERUNG

Die By The Sword unterstützt eine Spielsteuerung durch Tastatur, Maus, Joystick oder Gamepad. Joystick und Tastatur können gemeinsam benutzt werden, während das Gamepad unabhängig funktioniert, um das Spiel zu steuern.

Tastatursteuerung

KÖRPERBEWEGUNGEN

W, S	Vorwärts und rückwärts bewegen (für schnelle Bewegung doppelt anschlagen)
A, D	Nach links und rechts drehen
Q, E	Schritt nach links und rechts (für schnelle Bewegung doppelt anschlagen)
Feststelltaste	Kriechen
Leertaste	Zum Kriechen drücken und halten, zum Springen loslassen oder wenn in der Luft, erneut drücken, um einen Salto zu schlagen
C	Einen Felsvorsprung erklimmen
Numerische Tastatur*	Handlung (Gegenstände aufheben, Türen öffnen, Hebelen, Leichen durchsuchen etc.)

SCHWERTBEWEGUNGEN (Arcade-Modus)

Num 6	Oben schwingen
Num 5	Mitte schwingen
Num 4	Unten schwingen
Num 3	Oben Blocken
Num 2	Mitte Blocken

SPIELSTEUERUNG

Num 1	Unten blocken
NUM/	Schwert wegstecken/ziehen
Einfg	Besondere Bewegung
Pos1	Besondere Bewegung
BildAuf	Besondere Bewegung
Entf	Besondere Bewegung

SCHWERTBEWEGUNGEN (VSIM-Modus)

Num 1	Waffe links unten
Num 2	Waffe nach unten
Num 3	Waffe rechts unten
Num 4	Waffe nach links
Num 5	Waffe nach unten
Num 6	Waffe nach rechts
Num 7	Waffe links oben
Num 8	Waffe nach oben
Num 9	Waffe rechts oben
Num 0	Waffe ausstrecken
Num /	Schwert wegstecken/ziehen
NUM Eingabe	Abblockmodus

VERSCHIEDENE

NUM +	Schadenssensor (gibt Auskunft über relative Gliedschäden und zeigt die Gesundheitsleiste an. Grün steht für einen guten, für einen mittelmäßig und Rot für einen kritischen Gesundheitszustand.
F3	Zeigt alle Gesundheitsleisten an.
F4	Schaltet den Schadenssensor ein/aus.
F5	Schaltet den Kompaß ein/aus.

Maussteuerung

KÖRPERBEWEGUNG

Benutzen Sie die Standard-körperbewegungen der Tastatursteuerung zum Bewegen.

SPIELSTEUERUNG



Maustasten

Rechte Taste	Schwert wegstecken/ziehen
Linke Taste	(wenn das Schwert gezogen ist) Abblockmodus
Linke Taste	(wenn das Schwert nicht gezogen ist) Handlung

SCHWERTBEWEGUNG

Die Bewegung Ihres Schwertes wird durch Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen der Maus gesteuert.

Joysticksteuerung

ARCADE-MODUS

Joystick	Vorwärts, rückwärts bewegen; Schritt nach links, rechts
Drehen	Nach links, nach rechts drehen
Abzug (wenn das Schwert gezogen ist)	Arcade-Angriff starten
Abzug (wenn das Schwert nicht gezogen ist)	Handlung
Blick-Schalter	Modifiziert den Abzug (h. 'Blick vorne + Abzug' erzeugt hohen Angriff)
Daumen-Taste Kriechen/Springen	
Rechts oben	Schwert wegstecken/ziehen
Rechts unten	Klettern

VSIM-MODUS

Joystick	VSIM-Steuerung des Schwertes
Blick-Schalter	Vorwärts, rückwärts bewegen; nach links, nach rechts drehen
Abzug	Kriechen/Springen
Daumen-Taste	Schwert wegstecken/ziehen
Rechts oben	Handlung
Rechts unten	Klettern

SPIELSTEUERUNG

GAMEPAD-STEUERUNG

Gamepad	Vorwärts, rückwärts bewegen; Linksdrehung, Rechtsdrehung
Linker Abzug	Kriechen/Springen
Rechter Abzug + Gamepad	Steuerkreuz Schritt nach links, nach rechts

MIT GEZOGENEM SCHWERT:

A, B, C	Wichtigste Arcade-Angriffe
X, Y, Z	Blocken: Mitte, unten
X, Y, Z (Doppelklicken)	Besondere Angriffe Schwert wegstecken/ziehen

MIT WEGGESTECKTEM SCHWERT:

B	Handlung
C	Klettern

Kamera

Steuerung

Dritte-Person-Perspektive

R	Hebt die Kamera weit über Sie an. Senkt sie bei erneutem Drücken wieder ab.
F	Schaltet zwischen fester und schwebender Kamera. (Die feste Kamera verhindert ein automatisches Umschalten in den Kampfmodus.)

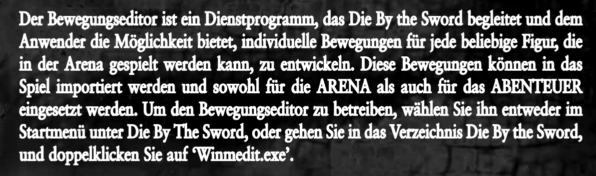
SPÄHERKAMERA

2	Ich-Perspektive-Späherkamera
A	Dreht Kamera nach links
1	Bringt Sie aus der Späherkamera heraus
D	Dreht Kamera nach rechts
W	Dreht Kamera nach oben
R	Bild heranzoomen
S	Dreht Kamera nach unten
F	Bild wegzoomen

KAMERASCHWENK

NUM (.)	Aktiviert Kameraschwenk (Durch Gedrückthalten der Taste bleiben Sie im Schwenkmodus. Mit den Zahlentasten der numerischen Tastatur wird die Kamera bewegt.)

BEWEGUNGSEDITOR



Der Bewegungseditor ist ein Dienstprogramm, das Die By the Sword begleitet und dem Anwender die Möglichkeit bietet, individuelle Bewegungen für jede beliebige Figur, die in der Arena gespielt werden kann, zu entwickeln. Diese Bewegungen können in das Spiel importiert werden und sowohl für die ARENA als auch für das ABENTEUER eingesetzt werden. Um den Bewegungseditor zu betreiben, wählen Sie ihn entweder im Startmenü unter Die By The Sword, oder gehen Sie in das Verzeichnis Die By the Sword, und doppelklicken Sie auf 'Winmedit.exe'.

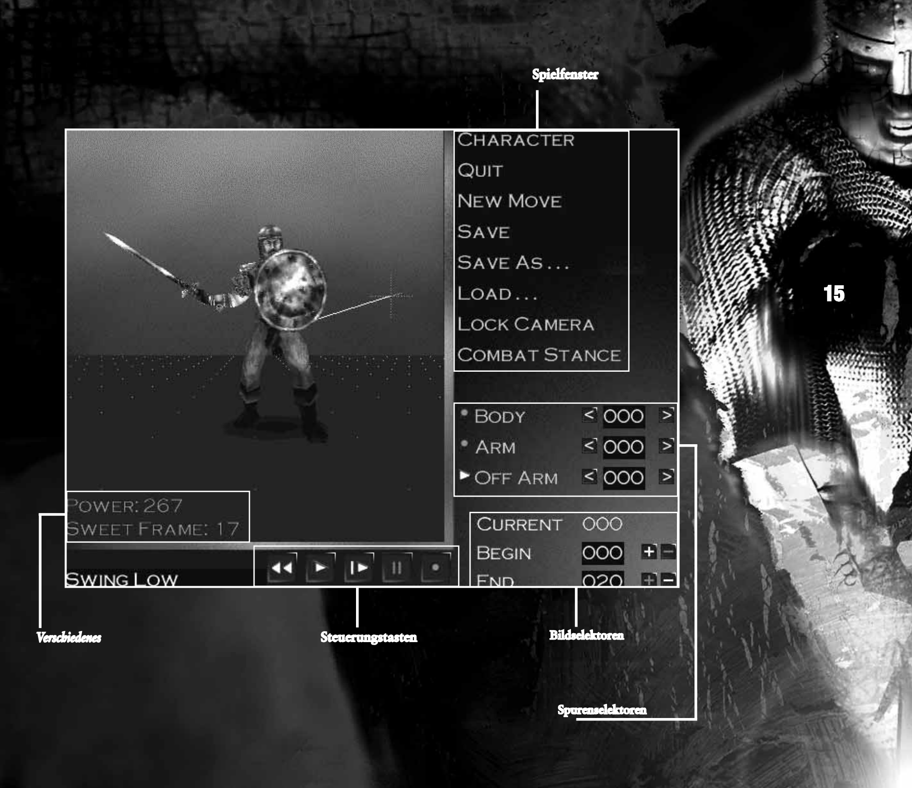
Beim Aufzeichnen von Bewegungen werden diese auf drei verschiedenen Spuren aufgezeichnet, die für die beiden Arme und den restlichen Körper stehen. Die Spuren lassen sich separat oder gemeinsam aufzeichnen (allerdings nicht beide Arme gleichzeitig). Wenn jede Spur aufgezeichnet ist, können sie individuell angepaßt werden, um alle Bewegungen synchron zu schalten und so eine zeitlich perfekt aufeinander abgestimmte Bewegung zu erzielen.

Bewegungen werden nach Figuren (nicht nach Anwendern) in einer Bibliothek mit Bewegungen für die jeweilige Figur gespeichert. Es können gleichzeitig vier dieser Bewegungen aktiv genutzt und Tasten im Spiel zugewiesen werden. Die Bibliotheken enthalten vier Standardbewegungen für jede Figur.

Der Bewegungseditor erinnert in Funktion und Aussehen an einen Nachahmung Kassettenrecorder, um die Verwendung so intuitiv wie möglich zu gestalten. Da die Spielsteuerung die Tastatur sehr in Anspruch nimmt, basiert die Schnittstelle zum größten Teil auf der Maus.

Der Bewegungseditor nutzt bei der Erschaffung von Bewegungen das VSIM-Steuerungssystem für die Bewegung des Schwertes. Alle Handlungen finden auf dem Bildschirm statt, der sich aus Bewegungseditorfenster, Menü, Spurenselektoren, Bildselektoren und Steuerungstasten zusammensetzt. Sie funktionieren folgendermaßen:

BEWEGUNGSEDITOR



SPIELFENSTER





Bewegungseditorfenster

FIGUR: Wählt eine Figur aus. Es erscheint ein Ring mit Abbildungen der Figuren, damit Sie die Figur auswählen können, für die Sie Bewegungen schaffen möchten.

BEENDEN: Damit verlassen Sie den Bewegungseditor.

NEUE BEWEGUNG: Löscht alle Bilder und setzt die Bild-Offsets wieder auf Null. Dies ist der erste Schritt, um eine neue Bewegung zu definieren.

SPEICHERN: Speichert die aktuelle Bewegung unter dem links unten auf dem Bildschirm angezeigten Dateinamen in der Bibliothek der Figur. Beim Speichern muß der Editor die Bewegung spielen, um sie zu kalibrieren.

SPEICHERN UNTER: Speichert wie oben die aktuelle Bewegung unter einem neuen Namen, den Sie bevorzugen.

LADEN: Lädt eine Bewegung aus der Bibliothek der für diese Figur verfügbaren Bewegungen. Sie sehen eine Liste verfügbarer Bewegungen und können wie oben einen Namen eingeben.

FESTE KAMERA: Schaltet die Einstellung der Kamera zwischen fest und fest in Abhängigkeit zur Figur um.

POSITIONSWECHSEL: Schaltet die Position der Figur um. Jede Figur hat eine Bereitschaftsposition, die meistens eingeschaltet ist, und eine Kampfposition, die eingegeben wird, wenn die Arcade-Steuerung aktiviert ist und Gegner sich in der Nähe befinden. Falls der Spieler eine Bewegung macht, die während des Spielens im Arcade-Modus eingesetzt werden soll, sollte bei Bewegungen dieser Figur die Kampfposition gewählt werden. Der Grund dafür ist, daß das VSIM-Steuerungssystem keine 'richtige' Kampfstellung hat, da die gesamte Steuerung beim Spieler liegt. Das Arcade-Steuerungssystem schaltet von der Bereitschaftsposition in eine Kampfposition, sobald die Figur sich in die Nähe eines Gegners bewegt, damit eine schnellere Reaktionszeit gewährleistet ist. Der Unterschied ist oft nicht gravierend (insbesondere bei langen Bewegungen), aber diese Einstellung sollte auf jeden Fall für eine optimale Leistung verwendet werden.

Spurenselektoren

Dies sind die drei Symbole mit den Begriffen RECHTER ARM, LINKER ARM und KÖRPER daneben. Jedes Symbol ist entweder ein gelbes Quadrat, ein gelbes Dreieck oder ein roter Kreis. So wird der Status dieser Spur deutlich gemacht. Diese Zustände beeinflussen das Geschehen, wenn sich der Editor in einem Spielzyklus oder in einem Aufzeichnungszyklus befindet (siehe unten).

- Gelbes Quadrat bedeutet AUSGESCHALTET
- Gelbes Dreieck bedeutet BETRIEB
- Roter Kreis bedeutet AUFZEICHNUNG



Spurenselektoren

Eine Spur, die AUSGESCHALTET ist, macht während des Aufzeichnungszyklus keine Aufnahmen und läuft während des Spielzyklus nicht. Eine Spur, die IN BETRIEB ist, läuft während eines Spielzyklus oder eines Aufzeichnungszyklus. Eine Spur, die auf UFZEICHNEN eingestellt ist, ist während eines Spielzyklus in Betrieb und nimmt während eines Aufzeichnungszyklus auf. Das hört sich verwirrend an, aber wenn Sie dieses System einmal im Einsatz sehen, läuft dies ziemlich intuitiv ab.

Bildselektoren

Dies sind die drei Zahlen mit ‘<’ und ‘>’-Tasten zu beiden Seiten und drei weiteren, die mit AKTUELL, ANFANG und ENDE gekennzeichnet sind, mit ‘+’ und ‘-’ neben den beiden letzten.

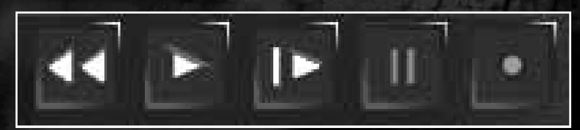
Die ersten drei sind Bild-Offsets für jede Spur. Ihre Standardeinstellung ist Null, aber sie können nach oben oder unten angepaßt werden. Sie stellen Verzögerungen für die Zeit dar, mit der jedes Bild beim Start eines Spiel- oder eines Aufzeichnungszyklus beginnt. Ihr Zweck ist die Synchronisation des zeitlichen Ablaufs der Spuren nach ihrer Aufzeichnung.



Bildselektoren

SPIELFENSTER

Die Zähler AKTUELL, ANFANG und ENDE stellen das aktuelle, das erste und das letzte Bild der Bewegung dar. Der Zähler AKTUELL ist einfach eine Informationsanzeige während eines Spiel- oder Aufzeichnungszyklus, die Zähler ANFANG und ENDE bezeichnen jedoch das erste und letzte Bild, das zu spielen ist, und können angepaßt werden. Sie sollen eine Klammer um die Bewegung bilden, so daß es an den beiden Enden keine Überlappung gibt. Je knapper eine Bewegung ist, desto nützlicher ist sie im Kampf.



Steuerungstasten

Steuerungstasten

Dies sind die Tasten am unteren Bildschirmrand, die an einen Kassettenrecorder erinnern. Sie sind mit den Schnelltasten 1 bis 5 verbunden, die die Funktion der Tasten nachahmen. Die Reihenfolge ist:

ZURÜCKSPULEN: Setzt das aktuelle Bild auf Null.

WIEDERGABE: Startet einen Spielzyklus mit den aktuellen, ausgewählten Spuren.

EINZELNER SCHRITT: Dadurch wird der aktuelle Spielzyklus als Festbild einen Schritt vorgerückt oder gestartet und einen Schritt vorgerückt (während der Aufzeichnung nicht anwendbar).

STOP: Hält jeden Zyklus, der abläuft, an.

AUFZEICHNUNG: Startet einen Aufzeichnungszyklus. Alle Spuren, die mit WIEDERGABE markiert sind, werden abgespielt, während all e Spuren, die mit AUFZEICHNUNG markiert sind, aufgezeichnet werden. Es muß mindestens eine Spur mit AUFZEICHNUNG markiert sein, damit diese Taste verfügbar ist.

WIE ERSTELLT MAN EINE EINFACHE BEWEGUNG?

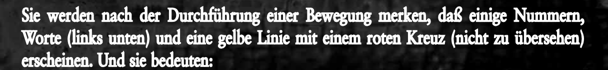
Wie erstellt man eine einfache Bewegung?

- Betätigen Sie zuerst 'Neue Bewegung'.
- Schalten Sie dann beide Arme aus (gelbes Quadrat), und stellen Sie den Körper auf Aufzeichnung ein (roter Kreis).
- Betätigen Sie jetzt 'Aufzeichnung', und machen Sie einen kleinen Sprung. Betätigen Sie 'Stop', wenn der Sprung abgeschlossen ist. Wurde der Sprung nicht so ausgeführt, wie Sie es sich gewünscht haben, kein Problem. Betätigen Sie einfach noch einmal 'Aufzeichnung', und versuchen Sie es noch einmal.
- Schalten Sie nun den Körper auf 'Wiedergabe' (gelbes Dreieck) und den Arm auf 'Aufzeichnung' (roter Kreis).
- Betätigen Sie 'Aufzeichnung', und schwingen Sie das Schwert, um Ihrem Sprung eine vernichtende Wirkung zu geben. Betätigen Sie 'Stop', wenn Sie mit dem Schwung zufrieden sind. Es könnte erforderlich sein, diesen Arm mehrere Male aufzunehmen, bis Sie mit dem Schwung zufrieden sind.
- Wenn Ihr Schwung zu spät oder zu früh im Sprung erschien, verwenden Sie die Spurenselektoren, die Zahlen rechts von KÖRPER, RECHTER ARM und LINKER ARM, um genau dann eine Bewegung auszuführen, wenn der Schwung während des Sprungs aktiviert wird. Beispiel: Der Sprung erreicht seinen Höhepunkt bei Bild 8. Der ARM-Schwertschwung schlägt nicht auf dem Höhepunkt des Sprungs zu, so wie Sie es wollten. Sie meinen, es sei ungefähr drei Bilder zu früh. Sie fügen dem ARM drei Bilder hinzu, indem Sie auf das Symbol '>' klicken, das sich rechts vom Wort ARM befindet. Dadurch wird der Schwung 3 Bilder später im Sprung aktiviert, genau dort, wo Sie es wünschten.
- Sie möchten vielleicht auch die Bildselektoren (Aktuell/Anfang/Ende) einsetzen. Eine Bewegung wird dadurch von überflüssigem Ballast befreit. Wenn Sie also eine Bewegung mit 128 Bildern geschaffen haben und Sie nur Bild 64 bis 89 wünschen, verwenden Sie ANFANG, um die Bilder von Anfang bis 64 abzuschneiden. Verwenden Sie dann ENDE, um die Bilder vom Ende bis 89 abzuschneiden. Wenn Sie maximale Wirksamkeit wünschen, werden diese Bildselektoren sehr hilfreich sein.
- Glückwunsch, Ihre erste Bewegung erstellt! Beim Lernen ist es am Anfang schwierig, die meisten Bewegungen zu handhaben und mit dem Werkzeug umzugehen. Scheuen Sie sich daher nicht, die Bewegung zu löschen, wenn Sie unzufrieden sind. Sie löschen die Bewegung, indem Sie 'Neue Bewegung' auswählen.
- Wenn sie Ihnen gefällt, speichern Sie sie, und starten Sie das Spiel. Gehen Sie zu 'Optionen' und dann zur Option 'Benutzerdef.'. Importieren Sie sie von dort in das Spiel, indem Sie die Option 'Benutzerdef.' im Optionsmenü verwenden.





VERSCHIEDENES



Sie werden nach der Durchführung einer Bewegung merken, daß einige Nummern, Worte (links unten) und eine gelbe Linie mit einem roten Kreuz (nicht zu übersehen) erscheinen. Und sie bedeuten:

KRAFT: Wie groß der Schaden auf dem Höhepunkt der Bewegung ist. (Eingesetzt, um auf dem Höhepunkt zu bestimmen, wie groß der verursachte Schaden sein kann. Bei Bewegungen mit mehreren Schlägen wird nur die Kraft des stärksten Schwungs angezeigt.)

IDEALE STELLE: Bei welchem Bild in der Bewegung der größte Schaden entsteht. (Sagt Ihnen genau, welches Bild den größten Schaden anrichtet. Verwenden Sie es, damit Sie sehen, mit welchem Bild Sie einen Gegner schlagen sollten.)

GELBE LINIE mit ROTEM KREUZ: Zeigt, wo genau die ideale Stelle im 3D-Raum auftritt. (Zeigt Ihnen, wo durch den Schlag der größten Schaden im 3D-Raum entsteht. Diese Linie erscheint, nachdem Sie die Bewegung durchgeführt haben. Das rote Kreuz zeigt an, wo sich Ihr Gegner befinden sollte, bevor Sie diese Bewegung einsetzen. Wenn das Kreuz nicht dort erscheint, wo Sie wünschen, müßten Sie vielleicht einige Körperbewegungen aufnehmen, um das Kreuz an der richtigen Stelle zu positionieren.)

KAMERASTEUERUNG

Die By The Sword verfügt über verschiedene Kameraeinstellungen, die es Ihnen ermöglichen, die Perspektive auszuwählen, die Sie bevorzugen.

Die Standardeinstellung der Kamera zeigt eine Ansicht von hinten und ein Stück über der Figur. Sie bewegt sich, wenn Sie sich bewegen, und Figur und Handlung bleiben im Sichtfeld. Durch Drücken von 'R' wird die Kamera weit über Sie gehoben. Durch erneutes Drücken von 'R' wird sie erneut in die Standardposition zurückgesetzt (ungeachtet fester oder schwebender Kamera). Durch Drücken von 'F' wird die Kamera hinter Sie in eine feste Position gestellt, durch erneutes Drücken von 'F' wird sie wieder zu einer schwebenden Kamera. In diesem Modus versucht die Kamera, im Kampf einen seitlichen Blickwinkel einzunehmen, damit die Handlung jederzeit sichtbar ist.

KAMERASTEUERUNG

Die Späherkamera ist sehr nützlich, wenn es darum geht, Sie vor Gefahren zu warnen, die unmittelbar hinter Ihrem Sichtbereich lauern. Um die Späherkamera zu aktivieren, drücken Sie '2'. Durch Drücken von 'W' wird die Späherkamera hochgehoben, während sie durch Drücken von 'S' gesenkt wird. Durch Drücken von 'A' wird sie nach links gedreht und durch Drücken von 'D' nach rechts. Um das Bild eine Stufe heranzuzoomen, drücken Sie die Taste 'R'. Um das Bild wegzuzoomen, drücken Sie die Taste 'F'. Durch Drücken von '1' verlassen Sie den Späherkameramodus.

Wenn Sie NUM (.) drücken, kommen Sie in den Kameraschwenkmodus. Durch konstantes Gedrückthalten dieser Taste bleiben Sie im Schwenkmodus, und Sie können die numerische Tastatur verwenden, um sich umzuschauen.

DIE FIGUREN

Monster

KOBOLD - Viele dieser kleinen, blauen, hundeartigen Wesen, die viel Ähnlichkeit mit den Menschen haben, wurden von ihren Ork-Aufsehern aus einer Laune heraus erschlagen. Es ist bekannt, daß die flinken und listigen Kobolde von Zeit zu Zeit Abenteurern tatsächlich gegen ihre Ork-Meister geholfen haben.

ORK - Von Soldaten bis zu Schamanen herrschen die Orks, deren Köpfe denen von Keilern gleichen, über die oberen Schichten der Gänge im Berg. Nicht gerade gelehrt, kontrollieren sie die Kobolde mit roher Gewalt.



Kobold

OGER - Diese keulenschwingenden Rohlinge sind größer als Orks aber noch dümmer. Sie sind der zusätzliche 'Muskel' der Orks, wenn diese Konflikte mit Gegnern austragen.

TROG - Normalerweise in der Nähe von unterirdischen Flüssen zu finden, ist diese Bestie ein wilder Verteidiger ihres Reviers, insbesondere wenn es gilt, ihre Eier und Jungen zu beschützen. Viele Kobolde haben ihr Leben durch einen Trog verloren, der aus der Tiefe hervorkam und sie vom Fluß aus angriff.



Trog

DIE FIGUREN

GOTTESANBETERIN - Diese tödlichen, insektenähnlichen Bestien sind in der Großen Bergkette heimisch und lauern allem Eßbaren auf, das in ihre Gänge hineinwandert. Eine Gefahr für jeden, werden diese wilden Kreaturen von allen, die unter dem Berg reisen, gefürchtet. Nur wenige haben eine solche Begegnung überlebt und konnten berichten, tatsächlich eine Gottesanbeterin gesehen zu haben.

MAGMAR - Dieses Elementarwesen besteht aus Stein und wird vom feurigen Blut der Erde angetrieben. Es ist eine herbeigerufene Kreatur.



Dwarf

ZWERG - Zwerge arbeiten in den tieferen Ebenen des Bergs. Sie sind starke und stolze Bergleute, die unterirdische Tempel und Maschinen zur Ausbeutung der reichen Kristallvorkommen gebaut haben.

SKELETT - Diese knochigen Krieger waren fehlbare Menschen, die von ihrem Herrn hingerichtet wurden und als vertrauenswürdigere und loyalere Truppen von Untoten wieder zum Leben erweckt wurden.

Enric



Enric

DER BAUER

Enrics Leben begann auf dem Hof seines Vaters, von dem aus man auf das Crajere-Meer blicken konnte. Er war der älteste von drei Brüdern und zwei Schwestern. Im Alter von 16 war er aufgrund der Arbeit auf dem Hof und ständiger Prügeleien mit seinen Brüdern bereits recht stark und abgehärtet. Die einzigen Waffen, die er bis dahin kannte, waren Sense und Spitzhacke, die natürlich nur Werkzeuge waren.

Enrics Leben war einfach. Das größte Vergnügen war für ihn immer, hoch auf die Spitze der Sparrows-Klippe zu klettern. Dort lag er dann auf dem Rücken, betrachtete die Sterne und träumte von dem Tag, an dem er sein eigenes Land haben würde, davon, viele Kinder zu haben und beim Altwerden die gleichen funkelnden Sterne zu betrachten.

DIE FIGUREN



DER SKLAVE

Einige Träume, selbst die einfachsten, werden nie wahr. In einer warmen Mittsommernacht, während er oben auf der Sparrows-Klippe lag, sah er nicht die Kriegsschiffe der Zwerge, die sich im Dunkel der Nacht dem Land näherten.

Durch ein grausames Schicksal war der Hof seines Vaters der Schauplatz der Auseinandersetzung zwischen Menschen und Zwergen. Seit Monaten hatte sich eine Spannung zwischen den beiden Völker aufgebaut, und zwei Wochen vorher war sie zum Ausbruch gekommen. Da sich Enric in so großer Höhe befand und die See ständig gegen die Klippen brandete, bemerkte er nicht, wie eine kleine Abteilung der Zwergenstreitkräfte über sein Heim hereinbrach und es zerstörte. Er wachte mit einem Ruck auf, als ihn ein dickes Bein in die Seite trat. Er wurde überwältigt, gefangengenommen und versklavt.

Viele Monate plagte er sich als Sklave in der Zwergenhorde ab. In jeder Stadt, die sie erreichten, wurden viele weitere Sklaven genommen. Auch wenn sie ihn in regelmäßigen Abständen beinahe töteten, zuckte er nie zusammen, wenn sie ihn schlugen, und bettelte nie um sein Leben. Aber er tat, was ihm befohlen wurde, ohne Fragen zu stellen. Es ging um sein Überleben.

Enric träumte auch. Nicht von funkelnden Sternen und lachenden Kindern, sondern er träumte statt dessen davon, wie sein altes Leben verbrannte, er träumte davon, alle Zwerge bis auf den letzten zu vernichten. Blut und Haß waren die einzigen Farben, die er noch sah.

An einem Morgen, als die meisten noch schliefen, bliesen die Trompeten der Zwerge Alarm, als die Armee des Königs ihr Lager angriff. Unter den Zwergen, die überrascht wurden, entstand ein völliges Durcheinander.

Im Chaos gelang es Enric, sich von seinen Ketten zu befreien. Zum ersten Mal schwang er eine richtige Waffe, die er einem toten Zwerg abgenommen hatte. Für Enric verfügte sie über einige Eigenschaften wie die Sense, die er in seinem alten Leben benutzt hatte. Doch jetzt hielt er kein Werkzeug zum Ernten für das Leben in den Händen, sondern eine Waffe, die den Tod austeilte. Mit einem Brüllen, das wie eine Löwin klang, die der Vernichtung ihrer Jungen zugesehen hat, stürzte er sich auf seine Gegner. Er schwang seine Waffe wie seine alte Sense, schlug seinen Gegnern mit jedem Schwung Glieder ab und schaltete so ein große Zahl von Zwergen aus. Er wurde selbst von einigen Hieben getroffen, doch die Monate der Sklaverei hatten ihn gegen Schmerzen und gegen Gewissensbisse abgehärtet. Und so wurde

DIE FIGUREN

er unter den Truppen der Menschen als wahrer Krieger betrachtet, obwohl er noch nicht die dafür erforderlichen Fähigkeiten besaß.

Die Menschen hatten den Sieg davongetragen und die Zwergenabteilung in die Flucht geschlagen. Er trat der Armee bei und warf die Zwergenklinge weg, erinnerte sie ihn doch zu sehr an seine Heimat. An dem Tag, an dem er als Soldat das Schwert ergriff, wußte er, daß er nie wieder schwach sein würde.

DER SOLDAT
Der Konflikt dauerte 4 Jahre an. In dieser Zeit lernte Enric, mit dem Schwert gut umzugehen; Innerlich blieb er kalt und hart. Nach zwei Beförderungen unterstand ihm nun eine Truppe von ansehnlicher Größe. Aufgrund seines höheren Ranges lernte er sehr viel mehr als ein gewöhnlicher Soldat. Und da seine politischen Ansichten immer noch einen Funken gesunden Menschenverstandes beinhalteten, sah er, daß die Befehle des Königs nicht so gerecht waren, wie er die meisten glauben machte. Schließlich drängten die Menschen den Krieg zurück auf Zwergengebiet. Enrics Truppe sollte die erste sein, die im nichtsahnenden Zwergenland Fuß faßte.

In dieser Nacht landeten die Truppen und bahnten sich ihren Weg ins Land. Seine Späher fanden den idealen Platz für einen Stützpunkt. Dort gab es nur eine Zwergeneinrichtung. Von den Hügeln kamen sie herunter wie Geister in der Nacht. Als sie das erste Gebäude in Brand setzten, wurde die Zwergenfamilie herausgezerrt, und einige wurden sofort getötet. Das Feuer wurde immer heller, je mehr es sich durchs Gebäude fraß. Je größer das Feuer wurde, desto mehr Dinge sah er, die ihn an sein altes Leben erinnerten. Frisch abgeerntete Felder waren in der Ferne und die Geräte waren
einfache landwirtschaftliche Geräte. Seine Wahrnehmung wurde immer stärker, und er begriff immer mehr; in gleichem Maße wurde der Stein in seinem Magen immer größer. Als er auf seine Knie fiel, ergriff es ihn. Er begriff, daß er zu seinem eigenen Alptraum wurde. Dies mochte ein anderes Land mit anderen Leuten sein, aber in seinem Kopf war das sein Bauernhof, sein Haus. Er drehte sich schnell um, als das letzte Zwergenleben plötzlich ausgelöscht wurde. Vor seinem inneren Auge sah er seine Familie vernichtet, leblos. Er sah zu den Sternen, als der Bauernhof niederbrannte und Chaos sich breitmachte. Er sah dieselben Sterne, die er auch als Junge gesehen hatte. Sie schienen nicht so zu funkeln wie damals, vor langer Zeit. Leise stand er auf und ging fort in die Nacht.

DER SÖLDNER

Er wanderte eine Zeitlang herum und ordnete dabei die Dinge in seinem Kopf. Er versuchte, Gründe für den Wahnsinn zu finden. Da er sich im Feindesland befand, mußte er sich oft vor Patrouillen verstecken. Je weiter er ins Landesinnere reiste, desto weniger schienen ihn die Bewohner zu bemerken. Die meisten Zwerge glaubten, so schien es, daß ein Mensch nicht so dumm sein könnte, allein durch Feindesland zu gehen; so hatten die meisten den Eindruck, daß es einen legitimen Grund für seine Anwesenheit gab.

Auf der Reise durch das Land der Feinde lernte er sehr viel über sie. In der Tat so viel, daß er sie nicht mehr als Feinde betrachtete. Obwohl sie zu einem anderen Volk gehörten, bluteten sie wie er, atmeten wie er und trauerten wie er. Je mehr er Dinge wie diese wahrnahm, desto mehr fand Enric Frieden in sich selbst wieder.

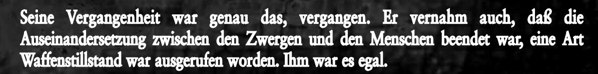
Im Verlauf der Zeit reiste er über große Entfernungen. Wie das Schicksal es wollte, verlor er sich in einer Seemannsschenke diesseits des Crajere-Meeres. Verschiedene Völker von überall her waren hier. Gerade von ihren Schiffen heruntergekommen, suchten sie nach Whiskey und einer guten Rauferei. Wie immer an diesem Ort lösten zwei betrunkene Zwerge bei einem Würfelspiel eine Schlägerei aus. Enric saß an der Bar, als er von seinem Stuhl auf den Boden geworfen wurde. Bei vielen Auseinandersetzungen, die an diesem Ort begannen, dauerte es Stunden, bis sie sich vollständig beruhigten. Nicht dieses Mal. Enric ging an die Arbeit, brach Knochen und warf Leute durch Fenster. Danach streifte er den Staub von sich ab und nahm seinen Platz an der Theke ein, ohne ein Wort zu sagen. So gut sie konnten, gingen die übrigen Gäste wieder dem nach, was sie vorher getan hatten, ohne sich auffällig umzuschauen. Enric war, ohne es zu zeigen, mit sich verdammt zufrieden.

Diese Zurschaustellung von Fertigkeiten erweckte die Aufmerksamkeit eines Söldners mit Namen Dannik. Dannik besaß ein Schiff und war immer daran interessiert, starke Männer anzuwerben, die als Söldner für ihn arbeiteten. Da er nichts Besseres zu tun hatte, akzeptierte Enric das Angebot.

Dannik war von Natur aus ein wilder Mensch. Enric lernte, daß eine gute Beleidigung und eine spöttische Bemerkung hier und dort nicht nur amüsant waren, sondern einen Gegner oft auch unvorbereitet erwischten. Das Leben eines Söldners war erfrischend und herausfordernd. Immer ein neuer Ort, eine neue Aufgabe, ein neues Abenteuer. Enric empfand in seiner Zeit mit Dannik erneut Freude. Kämpfen war eine Art zu leben, und er genoß jede Minute davon. Durch ihre Suche nach einem gewinnbringenden Auftrag fanden sie sich in Enrics Heimatland wieder. Er dachte, er hätte es vermißt, aber so war es nicht.



DIE FIGUREN





Seine Vergangenheit war genau das, vergangen. Er vernahm auch, daß die Auseinandersetzung zwischen den Zwergen und den Menschen beendet war, eine Art Waffenstillstand war ausgerufen worden. Ihm war es egal.

Söldner, die sich zu nahestehen, sterben gewöhnlich gemeinsam. Ein Söldner muß wissen, daß er einen gefallenen Freund zurücklassen kann, um seinen Auftrag zu beenden und bezahlt zu werden. Er wußte, daß er Dannik dies nicht antun würde. Sie entschieden sich, getrennte Wege zu gehen, bevor es zu so einer Situation kam.

DER KRIEGER
Er war auf dem Weg nach Findor, als er hinter dem nächsten Hügel Lärm vernahm. Er kannte das charakteristische Geräusch eines Kampfes und ging entschlossen darauf zu, um besser sehen zu können, was dort passierte. Als er den Berg erklomm, sah er, daß eine Karawane von einer Gruppe Orks, Ogern und verschiedenen anderen Bestien überfallen wurde. Mehrere Menschen wehrten die Angreifer ab, wurden aber zurückgedrängt. Merkwürdigerweise sah er einige Orks stürzen, ohne jedoch sehen zu können, was sie zu Fall brachte. Dies weckte seine Neugier, als er zum Ort des Geschehens hinunterstieg.

Als er sich näherte, kamen mehrere Kreaturen durch den Wald und griffen eine ungeschützte Seite der Karawane an. Er fing mit ihnen an und warf eine nach der anderen zu Boden. Zu diesem Zeitpunkt brannten zwei Wagen, die anderen drei aber flüchteten durch einen Lücke, die die Kämpfer geschaffen hatten.

Enric genoß diesen Kampf mehr als die meisten anderen, da er sich schnell zu einem Kampf auf Leben und Tod entwickelte. „Haha!“, schrie er, „Dein Schlag gleicht dem eines Kobolds!“ Beim stürmischen Angriff dieser dummen, in Wut geratenen Bestien funktionierte diese Taktik gut.

Inmitten der blutigen Schlacht sah Enric ein unglaubliches Geschöpf. Sie war nahezu genauso sehr in Blut getränkt wie er und stürzte von Bestie zu Bestie, schnitt ihnen den Hals durch, trat ihnen in die Rippen und wich in Windeseile ihren Krallen aus. Ihre enorme Schnelligkeit und Beweglichkeit zogen ihn in ihren Bann. In einer kurzen Verschnaufpause sah sie ihn. Er stand dort wie betäubt, sah sie an und ahnte nichts von dem Oger, der schwerfällig auf ihn zukam.

„Also, gut du stirbst den Tod, den du verdienst“, dachte sie, als sie mit einem leichten Nicken in Richtung der Gefahr deutete.

In einem Nebel von Stahl sah sie ihn eine Glanzleistung vollbringen; eine Reaktion, die sie nicht für möglich gehalten hätte, wenn sie es nicht mit eigenen Augen gesehen hätte. Enric wich dem ungeschickten Schaukeln des Ogers aus, während er seine eigene Klinge herumschwang und dabei den Schwertarm des Ogers abschlug. Der Kopf des Ogers, den Enrics Klinge traf, sprang hoch in die Luft, während sein massiger Körper zu Boden stürzte. Enric, blutgetränkt, stieß seine Klinge in den Boden und stützte sich mit einem leichten Grinsen auf sie. Maya, deren Mund immer noch vor Staunen offen stand, sah, wie der Kopf einige Meter weiter hinunterfiel und sie haßerfüllt anstarrte.

Sie begegneten sich dort auf dem Schlachtfeld zwischen Blut und Stahl, aber die Funken, die sie sahen, stammten nicht von ihren Klingen. Rücken an Rücken kämpften sie, und von dieser Zeit an reisten Enric und Maya von einer glorreichen Schlacht zur nächsten. Der Blick des Schreckens, der auf dem Gesicht des enthaupteten Ogers zu sehen war, kommt Maya immer noch ins Gedächtnis zurück, wenn sie an eine von Enrics selbstmörderischen Abenteuern zweifelt.

Maya

STRASSENKIND

Maya war hauptsächlich eine Stadtbewohnerin. Da sie keine Familie hatte, versuchte sie mit ehrlicher Arbeit durchzukommen. Sie fand schnell heraus, wie schwierig das für ein ungebundenes Kind der Straße war. Ein Alchimist, der allmählich sein Augenlicht verlor, nahm sie schließlich als Lehrling bei sich auf, hauptsächlich, weil sie ihm nicht die Wahrheit über ihren Hintergrund und ihr Alter erzählt hatte. Das Ergebnis war eine Katastrophe. Sie jagte in der ersten Woche fast die Hälfte seines Ladens in die Luft.

Sie fand heraus, daß sie eine natürliche Begabung für Arbeit mit den Händen und für Akrobatik hatte. Eine Zeitlang stellte sie dies für Geld zur Schau, während sie sich dabei gleichzeitig hier und dort als Taschendiebin betätigte, um das Gold zu verdienen, das ihr das Leben schuldig war. So wurde sie Mitglied einer ehrgeizigen Bande. Die Entwicklung führte von Taschendiebstahl zu Überfällen, von Überfällen zu Raub in Häusern der Reichen. Im Notfall konnte sie Fallen entschärfen und Türen öffnen.



Maya



Schließlich ergriffen sie die Arme des Gesetzes bei einem unbedeutenden Diebstahl. Die Wachen schlugen die Tür mit Fackeln und Hellebarden ein, um sie zu fassen. Ihre Dreierbande wurde zerschlagen, jeder war auf sich selbst gestellt; alle außer ihr versuchten zu fliehen. Sie ergab sich mit einem Lächeln. Verblüfft ergriff ein barscher Wächter sie grob und legte ihr Handschellen an. Sie wurde an ihren Ketten in das Stadtgefängnis gezogen. Es gab einen lauten Krach, als eine große Vase fast auf den Kopf einer der Wachen fiel. Wie Narren fingen sie sofort an, nach ihrem Angreifer zu suchen. Husch, wie der Wind war Maya verschwunden. Sie hatte bereits ihre Handschellen aufgeschlossen und wartete auf eine Ablenkung. Fluchende Wächter schrien ihr hinterher, aber sie war zu gut, um sich noch einmal fangen zu lassen.

EIN NEUER WEG

Sie lief zu dem Bandentreffpunkt, den sie festgelegt hatten, wenn die Dinge nicht planmäßig verliefen. Einer der Diebe war bei dem Überfall getötet worden. Dies schmerzte Maya, aber sie betrachtete jeden, der so verrückt war das zu tun, was sie taten, aus einem pragmatischen Blickwinkel.

„Übrigens, das mit der Vase, die du hast fallenlassen, war ein guter Schachzug“, sagte Maya zu Hector. „Ich dachte, du hast Höhenangst.“

Verwirrt antwortete Hector: „Wovon sprichst du? Ich habe keine Vase fallenlassen!“

„Hast du nicht?“ fragte Maya und fühlte plötzlich einen Schauer, so als ob sie beobachtet wurden. „Wer war es dann?“

Aus den Schatten näherte sich ein Mann: „Ich war‘s!“

Der Mann hieß Darius. Er sprach mit ihr und sagte, daß er ihre Fertigkeiten bräuchte. Darius war ein Schmuggler. Aber er hatte seine Güter noch nicht ‘erworben’. Nachdem sie hörte, wie viel er zu zahlen bereit war, konnte sie nicht nein sagen.

Sie war im wesentlichen ein Söldner, der auf den Erwerb von Gütern spezialisiert war. Da sie eine vertrauliche Informationsquelle über den Handel und die Tätigkeiten der Söldner besaß, hatte sie keine großen Schwierigkeiten, Arbeit zu finden. Im Laufe der

Jahre lernte sie viele Fertigkeiten dazu, sie versuchte sich sogar mit Mord. Im Verlauf der Zwergenkriege reiste sie weit und übte ihr Gewerbe für diejenigen aus, die am meisten zahlten.

Nach dem Krieg sank die Zahl der Aufträge fast auf Null. Nachdem sie ziemlich lange um den Preis gefeilscht hatte, fand Maya schließlich eine kleine Aufgabe: Sie sollte eine Karawane bei einer Reise in fremde Gegenden bewachen. Diese Reise veränderte ihr ganzes Leben, denn hier begegneten sie und Enric sich zum ersten Mal.

BESCHREIBUNG DER GEGENSTÄNDE

Sie werden auf Ihrer Suche viele Gegenstände finden. Im folgenden wird beschrieben, was jeder einzelne von ihnen tut.

HEILEN

(Vom schwächsten zum stärksten)
Brot - am schwächsten
Fisch
Fleisch
Heilkräuter
Heiltrank für kleine Wunden
Heiltrank für alle Wunden - am stärksten

BESCHREIBUNG DER GEGENSTÄNDE



BESONDERE GEGENSTÄNDE

Schutzring	Erhöht Bewaffnung permanent
Zauber-kampfhandschuh	Erhöht Schaden permanent
Schutzamulett	Erhöht Verteidigung gegen Geschosse enorm, permanent

VERSCHIEDENES

Berserker-trank - Kämpfer erhält Statur eines Helden, wächst enorm und gewinnt zerstörerische Angriffskraft. Leider ist die Wirksamkeit flüchtig und währt nicht lange.
Schlüssel - Sie finden verschiedene Schlüssel, um Türen zu öffnen.

STRATEGIELEITFADEN

Einführung

Ich bin hier, um Sie aus Ihnen einen kleinen Zerstörer zu machen. Hören Sie gut zu, denn ich sage das nur einmal. Sie sind, ein Nichts! Haben Sie mich verstanden? Sie sind nichts als ein Stück Vieh mit einem Schwert. Sie sind nicht meiner Meinung? Gut. Dann beweisen Sie mir, daß ich mich irre, und kommen Sie dabei nicht um. Ich werde Ihnen beibringen, wie Sie mit dieser Klinge, die sie da haben, umgehen. Wenn Sie überleben, werden Sie ein gefährlicher Hund sein mit einem Geist, der so scharf ist wie Ihre Klinge.

Bewegung

Die richtige Bewegung ist für das Kämpfen von entscheidender Bedeutung. Allein schon die Positionierung kann über einen tödlichen Schlag oder darüber entscheiden, ob Ihr Kopf auf dem Boden liegt. Denken Sie daran: Je weiter Ihr Gegner von Ihnen entfernt ist, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, daß er Ihnen schadet. Weglaufen ist nicht gerade heldenhaft, aber solange Sie nicht gelernt haben, diese Klinge richtig zu schwingen, sind Sie in Gefahr.

STRATEGIELEITFADEN

TIP: Da die Kamera ständig in Bewegung ist, denken Sie immer daran, daß Ihre Figur durch Drücken auf Rechts immer nach rechts gedreht und durch Drücken auf Links nach links gedreht wird.

Arcade-Steuerungsmodus

Bei Die By The Sword wird Ihnen als erstes auffallen, daß die Steuerungsarten im Vergleich zu den meisten anderen Spielen auf dem Schlachtfeld einzigartig sind. Lassen Sie sich nicht von den Steuerungen einschüchtern. Sie werden sie bald verstehen und rechtzeitig die neuen Ideen und Konfigurationen erlernen, die mit mehr Erfahrung möglich sind. Keine Angst, folgen Sie diesem Leitfaden, und Sie werden dort draußen den Orks früh genug eins auf die Rübe geben.

Der Standardsteuerungstyp ist ‘Arcade’. Sie sollten so lange bei dieser Steuerungsart ‘Arcade’ bleiben, bis Sie beim Ausschalten Ihrer Gegner versierter geworden sind. Ich schlage Ihnen vor, die Arena zu nutzen, da sie dafür gedacht wurde, und jede neue Technik, die sie gelernt haben, dort auszuprobieren.



SCHLAGEN - Ein Überkopfschlag. Gut, um Köpfe zu zerschlagen und auf dem Boden liegende Körper zu zerhacken.

SCHWINGEN - Ein horizontaler Schwung. Ein kräftiger Schlag für die meisten Waffenarten.

ABWENHREN - Positioniert Ihre Klinge so, daß Sie mit großer Wahrscheinlichkeit einen Angriff abwenden können.

ABBLOCKMODUS - Dadurch wird Ihr Schild erhoben, um den Schaden durch einen Angriff abzuwenden.

SCHWERT WEGSTECKEN/ZIEHEN – Damit wird Ihr Schwert weggesteckt und gezogen. Bedenken Sie, daß Sie bei weggestecktem Schwert schneller sind.

HANDLUNG - Damit können Sie unterschiedliche Dinge tun, von Hebel bedienen bis Leichen durchsuchen. Funktioniert nur, wenn Ihr Schwert weggesteckt ist.

GLIEDSCHÄDEN ZEIGEN - Dies zeigt den Schaden, der einzelnen Gliedern zugefügt wurde. Die Bereiche werden mit einer Farbskala von Grün (nicht verletzt) bis Rot (nahezu abgefallen) gekennzeichnet. Versuchen Sie die roten Bereiche zu erreichen, um sie mit einem konstanten Schmerz zu füttern.

STRATEGIELEITFADEN



Besonderer Angriff

Diese Angriffe fügen dem Getroffenen starke Schmerzen zu, aber sie sind weniger zielgenau. Hohes Risiko, hoher Gewinn. All das ist am Anfang einschüchternd, daher werde ich Sie schrittweise in die Materie einführen.

1. SCHRITT - Angriff beginnen

Um mit dem rechten Fuß zu beginnen, vergessen Sie alles, was Sie gelernt haben, und konzentrieren Sie sich auf die Angriffstaste NUM 5. Dadurch gewöhnen Sie sich an die Kampffertigkeiten. Dieser Schlag in die Mitte wird Ihre Gegner zurückdrängen und dabei einen ordentlichen Schaden anrichten. Zeigen Sie einfach in die richtige Richtung, und schlagen Sie immer weiter. Selbst ein Anfänger sollte das begreifen können.

2. SCHRITT - Grundlegende Angriffe

Um Ihr Arsenal zu erweitern, verwenden Sie die NUM 4 und NUM 6 . Dadurch werden die Angriffsarten 'Unten schwingen' und 'Oben schwingen' aktiviert. Bei gemeinsamem Einsatz mit, NUM 5 'Mitte schwingen', fangen Ihre Chancen gegen die Horde, der Sie bald gegenüberstehen werden, an zu steigen.

NUM 6 = OBEN SCHWINGEN. Dieser Angriff eignet sich, um den Gegnern die Köpfe von den Schultern abzutrennen.

NUM 4 = UNTEN SCHWINGEN. Dieser Angriff eignet sich dafür, auf gefallene Gegner einzuschlagen.

Jetzt ist genau die richtige Zeit, um das, was Sie gelernt haben, in der Arena auszuprobieren. Hämmern Sie das, was Sie gelernt haben, ein wenig in die Schädel Ihrer Gegner.

3. SCHRITT - Verteidigung

Im Arcade-Modus finden Sie die wichtigsten Verteidigungsstellungen auf den Tasten NUM 1, NUM 2 und NUM 3. Ihr Schwert kommt in eine Position, von der aus Sie niedrige, mittlere und hohe Angriffe abwehren können. Dadurch können nicht alle Angriffe gestoppt werden. Passen Sie also auf, aber Ihre Chancen, jede Art von Schaden abzuwehren, steigen. Diese Verteidigungsarten eignen sich besonders dann, wenn Sie in einer Falle sitzen und die feindlichen Linien durchbrechen wollen.

4. SCHRITT - Besondere Angriffe
Also gut, wenn Sie es bereits soweit geschafft haben, ist es nun Zeit, ans Eingemachte zu gehen und ein bißchen Fleisch zu zerkleinern. Besondere Angriffe sind sehr wirkungsvoll, aber es ist sehr viel schwieriger, mit ihnen zielgenau zu treffen. Der Trick dabei ist zu lernen, was bei jedem einzelnen Angriff passiert, und dann herauszufinden, für welche Situationen er sich am besten eignet. Diese Attacken zusammen mit den normalen Angriffsarten zu verwenden (insbesondere dem Schlag in die Mitte!!!) ist das Beste, was Sie tun können, wenn Sie sich in eine Schlägerei stürzen.

TASTEN: Einfg, Pos 1, BildAuf und Entf sind Tasten für Besondere Angriffe. Jetzt ist ein ausgezeichneter Zeitpunkt, um in die Arena zu stürmen und Ihre neuen Spielzeuge vorzuführen...

VSIM

Der Modus 'Tastatur: VSIM'- ist im Vergleich zum Arcade-Modus eine sehr individuelle und fortgeschrittene Steuerungsart. Wofür steht VSIM? Virtual SIMulation. Da 'Tastatur: VSIM' nicht die Standardsteuerungsart ist, werden Sie die Steuerungsart während des Spiels ändern müssen, indem Sie auf das Optionsmenü zugreifen und zu 'Tastatur: VSIM' wechseln.

Tip
AUSGESTRECKTER ARM - Sie werden erstaunt sein, wie sehr die einfache Erweiterung eines Armes den Schwung verbessern kann. Die meisten Angriffe ändern sich drastisch, wenn sie gemeinsam mit der Erweiterung eingesetzt werden.

So werden 'Tastatur: VSIM' - Steuerungen angewendet. Denken Sie sich die Richtungstasten auf Ihrem Ziffernblock als Richtungen, in die sich Ihr Schwertarm bewegen kann. Halten Sie den Pfeil Oben gedrückt, und Ihr Schwertarm bewegt sich nach oben. Halten Sie den Pfeil Unten gedrückt, und Ihr Arm bewegt sich nach unten. Lassen Sie die Pfeiltaste los,
und Ihr Arm nimmt die Ausgangsstellung ein. Um einen vollständigen Schwung auszuführen, müssen Sie eine Richtungstaste, sagen wir mal rechts, gedrückt halten, dann, wenn Sie fertig sind, die entgegengesetzte Richtung drücken und halten, in diesem Falle links, um einmal durchzuschwingen.



Mid Swipe

STRATEGIELEITFADEN



Zum Beispiel:

NUM 6 (Waffe nach rechts) gedrückt halten, dann loslassen und sofort NUM 4 (Waffe nach links) drücken und gedrückt halten. Dies sollte zu einem Schwung von rechts nach links führen. In dieser Position können Sie nun die Taste loslassen und dann sofort NUM 6 (Waffe nach rechts) drücken und gedrückt halten und so die Klinge wieder in die Ausgangsposition zurückbringen.

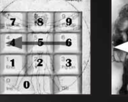
Ja ja, am Anfang ist es ein wenig verwirrend, aber wenn Sie erst einmal die ersten unbeholfenen Versuche hinter sich gebracht haben, wird sich herausstellen, daß dieser Stil Freiraum für Innovation und Improvisation schafft. Geschickte Bewegungen wie Kopfschlag mit Salto oder Knieschuß mit Drehung sind nur der Anfang. Experimentieren Sie herum. Sie werden sich wundern, was man alles machen kann.

VSIM-Techniken

Der Weg eines Kriegers ist schwer. Um den Lernprozeß zu beschleunigen, werde ich Ihnen das kostbarste aller Geschenke geben: Wissen. Diese Techniken sind erprobt und bewährt. Lernen Sie fleißig, und Ihr gefährliches Abenteuer wird vielleicht beendet sein.

TASTEN: Pfeile = Aktive Armbewegung. Markieren = Ausstrecken (NUM 0) sind erforderlich, um die Bewegung wie gezeigt auszufühern. Wenn Sie bei der Ausführung einer Bewegung ‘Ausstrecken’ verwenden (anstatt die Taste gedrückt zu halten), werden Sie mehr Kraft bekommen.

1.) Dieser Angriff verläuft von 6 bis 4. Dies ist der grundlegendste Schlag. Sie werden ihn wahrscheinlich öfter als andere Angriffe verwenden. Er eignet sich dafür, Gegner zurückzuschlagen und die Umgebung des Kampfes kennenzulernen. Wenn Sie eine größere Reichweite erzielen möchten, setzen Sie 0 ein, um Ihren Schlag zu erweitern. Dieser Schlag eignet sich für die meisten Situationen.



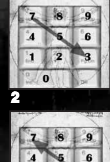


1

2.) Dies ist ein diagonaler Hieb nach unten von 7 bis 3. Sie setzen ihn ein, wenn Sie einen Kopfschlag versuchen oder einen Gegner in Bodennähe treffen wollen. Abhängig davon, wie Sie zielen, eignet sich diese Bewegung sowohl für hohe als auch für niedrige Angriffe. Ein Ausstrecken mit 0 wird empfohlen, wenn Sie maximale Kraft wünschen. Ein gutes Beispiel: Ein Kobold schleicht sich von hinten heran. Sie können sich mit diesem Hieb ruckartig umdrehen und den Kobold angreifen.

STRATEGIELEITFADEN

3.) Dieser Angriff verläuft von 3 bis 7. Sie setzen diese Bewegung ein, wenn Sie Ihren Gegner mit einem Überraschungsangriff überrumpeln wollen, da er niedrig und hinter Ihnen beginnt und dann nach oben führt, wo Sie unerwartet um sich schlagen können. Diese Bewegung beginnt, anders als die anderen, niedrig und hinten, so daß die Wahrscheinlichkeit geringer ist, daß Ihr Schwert irgendwo hängenbleibt. Eine für diese Bewegung geeignete Situation ergibt sich, wenn Sie sich rechts an einem Ork vorbeidrängen würden, so daß Ihr Schwert frei wäre, und den Ork von hinten angreifen würden.





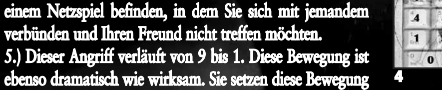
2





3

4.) Dieser Angriff verläuft von 8 bis 2. Ausstrecken ist erforderlich, damit diese Bewegung wirksam ist. Sie setzen sie ein, wenn Sie zu Ihrem Gegner perfekt positioniert sein müssen, um ihm einen Hieb zu versetzen, ohne irgend etwas rechts oder links von Ihnen zu berühren. Eine für diese Bewegung geeignete Situation ergibt sich, wenn Sie sich in einem Netzspiel befinden, in dem Sie sich mit jemandem verbünden und Ihren Freund nicht treffen möchten.







4

5.) Dieser Angriff verläuft von 9 bis 1. Diese Bewegung ist ebenso dramatisch wie wirksam. Sie setzen diese Bewegung ein, um über die Verteidigung der Gegner zu gelangen. Eine für diese Bewegung geeignete Situation ergibt sich, wenn Sie von einer Kiste auf einen Ork springen und dabei Ihre Klinge, die durch den Fall beschleunigt wird, nach unten führen.

6.) Dieser Angriff verläuft von 1 bis 3. Sie setzen diesen niedrigen Schlag ein, um Beine zu treffen und hin und wieder den Kopf eines Kobolds. Ausstrecken ist erforderlich, damit diese Bewegung funktioniert. Eine für diese Bewegung geeignete Situation ergibt sich, wenn Sie auf eine Horde von Kobolden zulaufen und diese dabei niedermähen.





5

7.) Dieser Angriff verläuft von 7 bis 9. Sie setzen diesen hohen Schlag ein, wenn Sie auf Köpfe zielen. Ausstrecken ist erforderlich, damit diese Bewegung funktioniert. Eine für diese Bewegung geeignete Situation ergibt sich, wenn Sie über die Keule eines Ogers springen und auf seinen Kopf zielen.

8.) Der Schlag 9 über 7 bis 6 eignet sehr gut als Beispiel für eine schwierigere Technik. Sie



STRATEGIELEITFADEN



setzen den Teil 9 bis 7 nicht als Angriff, sondern vielmehr als Bewegung ein, die Ihnen hilft, Ihr Schwert freizumachen, wenn es sich mit einer anderen Waffe verheddert hat, indem Sie es hinter Ihrem Kopf nach oben ziehen. Dieser Angriff verläuft von 7 bis 6. Eine für diese Bewegung geeignete Situation ergibt sich, wenn sich Skelette auf beiden Seiten befinden und sich Ihre normalen Schläge verheddern. Durch diese Bewegung könnten Sie Ihr Schwert in eine Position bringen, aus der heraus Sie einen richtigen Schlag ausführen können.



6





7

Fortgeschrittene VSIM-Techniken

Diese Bewegungen sind eher etwas für Eingeweihte und erfordern ein grundlegendes Verständnis dafür, wie VSIM allgemein gesteuert wird.





8

1.) Dieser Angriff verläuft von 7 bis 6. Sie setzen ihn zusammen mit einem schnellen Sprung nach rechts ein, indem Sie mit einem Schritt nach rechts zweimal zuschlagen. Das Ergebnis ist ein vorstoßender, stürmischer Schlag auf mittlerer Höhe. Eine für diese Bewegung geeignete Situation ergibt sich, wenn ein Gegner, der andauernd geduckt ist und es auf Ihre Beine abgesehen hat. Ist sein Kopf ungeschützt, können Sie mit diesem Schlag vorwärtsstürmen und seinen Kopf treffen.

2.) Dieser Angriff erfordert den Einsatz eines schnellen Sprungs nach vorne, indem Sie zweimal nach vorne schlagen. Sie sollten den ersten Teil des Schlags, schneller Sprung nach vorne von 9 bis 1, als Einleitung nutzen. Wenn die Überraschung gelungen ist, versuchen Sie den zweiten Teil. Drehen Sie Ihren Körper nach rechts, um einen zweiten Schlagangriff 4 bis 6 durchzuführen. Eine für diese Bewegung geeignete Situation ergibt sich, wenn Sie einen Sprung nach vorne machen und einen Zwerg auf Ihrer rechten Seite treffen, dann Ihren Körper nach rechts drehen und ihm einen zweiten Schlag versetzen.

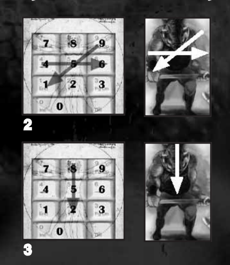




1

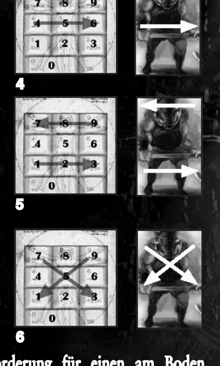
3.) Bei diesem Angriff müssen Sie springen. Auf ungefähr der Mitte des Sprungs nehmen Sie 8 bis 2. Damit beginnt

eine Reihe von Angriffen. Eine für diese Bewegung geeignete Situation ergibt sich, wenn Sie auf einen Zwerg zulaufen, einen Sprung in seine Richtung machen und ihn dabei aus einem ungewöhnlichen Winkel treffen, landen und den Angriff gegen ihn weiterführen.



4.) Dieser Angriff verläuft von 4 bis 6. Sie setzen ihn ein, während Sie links an einem Gegner vorbeispringen. Die Wahrscheinlichkeit, daß Sie den Gegner auf der empfindlichen Hinterseite treffen, ist hoch. Eine für diese Bewegung geeignete Situation ergibt sich, wenn Sie links an einem Ork vorbeispringen, sich dann auf die rechte Seite drehen und einen starken Schlag von 4 bis 6 durchführen.

5.) Dieser Angriff verläuft von 9 bis 7, dann 1 bis 3. Wenn Sie den Gegner immer an einer Stelle angreifen, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, daß Ihr Gegner dies früher oder später begreifen und den ungeschützten Bereich verteidigen wird. Diese Taktik könnte ihn ein wenig verwirren. Sie führen den Schlag 9 bis 7 zuerst aus. Dann wechseln Sie schnell und führen den Schlag 1 bis 3 durch. Wenn Sie Ihren Körper mit Schwung drehen, können Sie beachtlichen Schaden anrichten und die Gegner möglicherweise unvorbereitet erwischen. Eine für diese Bewegung geeignete Situation ergibt sich, wenn Sie in einem Netzspiel mit einem Freund kämpfen und er gelernt hat, Ihre Basisschwünge abzublocken. Durch das Ausstrecken erhalten Sie maximale Kraft.



6.) Diese Bewegung ist sehr schwierig und nur in geringem Maße wirksam. Sie erhalten von Ihren Freunden lediglich Punkte für den Stil. Früher oder später werden Sie gut genug sein, um anzugeben, nachdem Sie Ihren Freund ausgeschaltet haben. Eine für diese Bewegung geeignete Situation ergibt sich, wenn Sie einen Freund ausschalten und dann 9 über 1 über 7 bis 3 durchführen. Es ist nicht empfehlenswert, diese Bewegung auf dem Höhepunkt der Schlacht einzusetzen, sondern eher als eine Herausforderung für einen am Boden liegenden Gegner. Tips, Hinweise und Allgemeines Gerede







VSIM-STEUERUNGEN FÜR BEIDE ARME

Nur Kreaturen mit der Fähigkeit, Angriffe mit beiden Armen durchzuführen, verfügen über ein Steuerungssystem, das zur Handhabung von Sonderfällen geeignet ist. Eine Figur wie Magmar der Elementargeist, ist ein perfektes Beispiel.

Sie können dieses Steuerungssystem nicht auswählen. Es ist an bestimmte Figuren gebunden, die mit beiden Armen angreifen können. Zudem müssen Sie sich, um es benutzen zu können, im 'Tastatur: VSIM'-Steuerungsmodus befinden. Sie verwenden diese Steuerungsmethode genauso wie die normale VSIM-Steuerung, aber Sie können nun beide Arme einsetzen.

Numerische Tastatur:

7, 4, 1	Linker Arm aktiviert
8, 5, 2	Rechter Arm aktiviert
9, 6, 3	Rechter Arm aktiviert

Diese Tasten zeigen, wie man einen bestimmten Arm kontrollieren kann. Die Taste, mit der Sie eine Bewegung beginnen, bestimmt, welcher Arm aktiviert wird. Wenn Sie zum Beispiel eine Bewegung mit '6' beginnen, steuern Sie den rechten Arm. Solange Sie danach permanent eine Taste gedrückt halten, werden Sie die Kontrolle über den rechten Arm nicht verlieren. Sie verlieren die Kontrolle über einen Arm, wenn Sie die Tasten für einen kurzen Moment loslassen.

Sie könnten sich fragen: Eine einzige Taste zu halten und so die Kontrolle über einen Arm zu haben, ist ja schön und gut, aber wie führe ich einen Schwung durch, ohne die Kontrolle über diesen Arm zu verlieren? Hier sehen Sie, wie es geht: Halten Sie '6' weiterhin gedrückt, während Sie die nächste Taste, sagen wir mal '4', drücken. Dadurch bleibt der rechte Arm aktiviert, und er schwingt. Während Sie '4' drücken, können Sie '6' loslassen, da dann immer noch eine Taste gedrückt ist. Solange Sie die Taste nicht loslassen und so eine Unterbrechung verhindert wird, bleibt der rechte Arm aktiviert.

Wenn Sie ein wenig herumexperimentieren, werden Sie sehen, wie lange es genau dauert, bis Sie die Kontrolle über den Arm verlieren, so daß der andere aktiviert werden kann. Sie steuern immer noch einen Arm zur Zeit, aber nun können Sie relativ leicht zum anderen Arm wechseln, indem Sie die Tasten für einen kurzen Moment loslassen und eine Bewegung mit dem anderen Arm beginnen.

In einigen Situationen ist der Ort, an dem Sie kämpfen, ebenso wichtig wie die Art, mit der Sie kämpfen. Setzen Sie den Raum zu Ihrem Vorteil ein. Nutzen Sie Wände, leichte Erhöhungen, Feuergruben usw Sogar eine einzige Kiste

kann, richtig eingesetzt, enorme Auswirkungen auf den Kampf haben. Nutzen Sie starke Erhöhungen, um durch einen Sprungangriff mehr Kraft zu bekommen. Die Schwerkraft hilft Ihnen ein wenig bei der Führung Ihres Schwertes, wenn Sie es in Richtung Boden schwingen.

Springen Sie über Hindernisse, um Gegnern auszuweichen. Sogar ein menschlicher Spieler fällt manchmal über eine Kiste, über die Sie gerade gesprungen sind.

TECHNIQUES VSIM

Wenn es zwei oder mehr Gegner sind, machen Sie es wie der Wolf: Trennen Sie einen von dieser Bande, und vernichten Sie ihn.

Ihre Waffe ist, wenn sie sich in Ihrer Hand befindet, immer aktiviert. Wenn ein Gegner in Ihr Schwert läuft, wird er, selbst wenn es sich nicht schwingend bewegt hat, Schaden nehmen. Das gleiche gilt für Sie. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie versuchen, auf Ihren Gegner zu springen.

Eine sehr nette Taktik ist, an Ihrem Gegner vorbeizuspringen, sich in der Luft zu drehen, während Sie sich an ihm vorbeibewegen, und ihn an seiner ungeschützten Seite zu erwischen.

Auf die Fußgelenke zu zielen ist auch ein wirksamer Trick. Bei vielen Kreaturen sind die Beine im Vergleich zum Kopf leichter zu treffen.

Nur VSIM-Modus, wenn Sie Ihr Schwert in Position 3 halten (also tief und hinter Ihnen), kommen Sie leichter an Gegnern vorbei, weil Ihre Waffe nicht am Gegner hängenbleibt. Natürlich sind Sie dann bei Angriffen ungeschützt...

Der Nacken ist oft der schwächste Punkt eines Gegners, aber er ist ein Ziel, das immer schwer zu treffen ist.

Die Seilfallen sind umständlich. Wenn Sie dumm genug sind, in eine von ihnen zu tappen, haben Sie drei Möglichkeiten: Schneiden Sie das Seil mit Ihrem Schwert durch, indem Sie sich ducken und niedrige Schläge verwenden, um das Seil zu treffen. Es hilft auch, sich in eine Richtung zu drehen. Andererseits können Sie Ihr Schwert wegstecken und die Handlungstaste verwenden, um sich selbst loszubinden. Letztlich können Sie auch an den Füßen baumelnd kämpfen.

Wenn Sie als Kobold in einem Netzspiel mitmachen: Es wurde beobachtet, daß Kobolde sich zum Heranschleichen eignen und so unbemerkt angreifen! (Kleine Biester!)

Drehen Sie Ihren Körper in Richtung der Schläge. Wenn der Schlag zu Ihrer linken Seite geht, drehen Sie sich nach links, um Ihrem Schlag mehr Kraft zu verleihen. Das hilft sehr.

Nur VSIM-Modus ist die Taste zum Ausstrecken (0) ein gutes Hilfsmittel. Benutzen Sie sie gern und oft, um Ihrem Arsenal sein volles Potential zu geben. (Mehr Leistung für volle Kraft.)

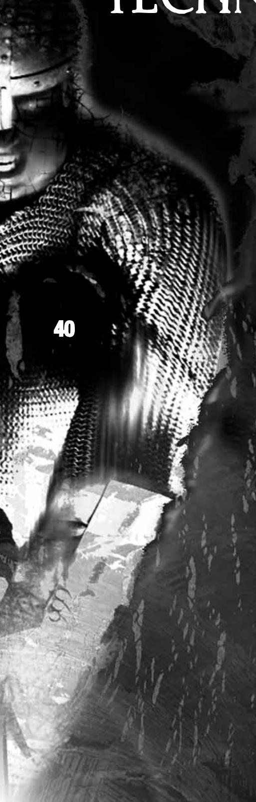
Verwenden Sie im Bewegungseditor den linken Arm, wenn Sie Bewegungen machen, mit denen Sie Ihre Schläge verbessern wollen. Wenn sich beide Arme in die gleiche Richtung bewegen, wird der Schwung kraftvoller.

Bedenken Sie, daß Sie sich beim Springen in der Luft immer noch drehen und bewegen können. Verwenden Sie Seitenschritte zusammen mit den anderen Bewegungstasten, um das Manövrieren zu vereinfachen.

Das Verlegen der Klettertaste auf numerische Tastatur (*) scheint bei komplexeren Sprung-Kletter-Manövern zu helfen. Zwar ist diese Taste durch die Handlungsfunktion belegt, doch es entstehen dadurch keine Probleme.

Um Ihre Chancen bei der Abwehr von Schaden zu erhöhen, verwenden Sie entweder das Abwehr oder Abblockmodus. Verwenden Sie die Positionierung, um Ihren Schild zwischen sich und die





ankommenden Stöße zu bringen. Der beste Weg, keinen Schaden zu erleiden, besteht jedoch immer noch darin, nicht getroffen zu werden.

Schlingen Sie im Abenteuermodus nicht jedes Stück Heilmittel hinunter, das Sie finden. Wenn Sie es nicht brauchen, behalten Sie es bei sich. Später kann es Ihnen vielleicht nützen.

Nicht alle Monsterarten sind einander freundlich gesinnt. Nutzen Sie die Konflikte, die zwischen den Monstern existieren, um dabei für sich den besten Gewinn zu erzielen.

Monster sind im Spiel genauso wie Sie Gefahren ausgesetzt. Nutzen Sie das aus, und stoßen Sie Orks ins Wasser.

Schlagen Sie im VSIM-Modus nicht auf die Tasten. Halten Sie sie gedrückt, um Ihrem Schwert Kraft zu verleihen.

Manövrieren ist sehr wichtig

- Beobachten Sie Ihren Gegner. Versuchen Sie Bereiche anzuvisieren, die nicht durch einen Schild oder eine Waffe geschützt sind. Zu langes Kriechen schreit nach Enthauptung. „Danke, mein Herr, kann ich noch einen haben?“
- Versuchen Sie gegen eine Vielzahl von Gegnern Ihr derzeitiges Ziel zwischen sich und den anderen Gegnern zu halten.
- Umzingelt zu sein ist keine ideale Position. Kobolde sind bekannt dafür, daß sie ihre Opfer einkreisen. Dadurch haben sie die Möglichkeit, ihren vernichtenden Angriff in Keilformation durchzuführen.
- Wenn Sie selbst definierte Bewegungen durchführen, denken Sie daran, daß Sie die Möglichkeit haben, eine Verteidigungsbewegung hinzuzufügen. Lassen Sie zum Beispiel die Figur als Täuschungsmanöver mit ihrem inaktiven Arm winken, bevor sie mit dem Waffenarm zuschlägt.
- Verwenden Sie schnelle Bewegungen, um beim ersten Schlag die Initiative zu ergreifen. Ein schneller Sprung nach vorne kann Sie ganz nah an diese häßlichen Gestalten bringen.
- Vergessen Sie die jeweiligen Stärken und Schwächen Ihrer Gegner nicht, während Sie mit ihnen kämpfen. Auf einen Oger einzuschlagen wird nie funktionieren. Und wenn Sie vor einem Kobold weglaufen, bringt Ihnen das nur Höllengelächter ein...
- Stürzen Sie sich nicht in Gefechte. Es gibt keine Zeitgrenze. Planen Sie Ihre Strategie und Taktik, und führen Sie Ihren Angriff durch, wenn die Zeit dafür reif ist.

REDAKTIONSMITARBEITER

Besonderen Dank an jene, die besondere Bewegungen für die Die By The Sword-CD geschaffen haben. Wir hoffen, daß ihre Kreativität bei vielen Spielern zündende Ideen hervorrufen wird, wenn sie selbst individuelle Bewegungen kreieren. Sie finden diese speziell angefertigten Bewegungen auch auf der Web Site von Interplay unter www.interplay.com.

GLENN BRODERICK - Mitherausgeber - OGR
PETE HINES - Herausgeber - Andrenaline Vault
CHRIS HUDAK - Freier Mitarbeiter für: VGA, Digital Diner, Request, GameSpot, Playboy, Wired
MIKE MIKA - Herausgeber - Next Generation
CHRIS KRAMER - Chefredakteur – VooDoo, die offizielle 3Dfx-Zeitschrift
DAN AMRICH - Mitherausgeber - GamePro
ROB SMITH – Leitender Redakteur für Spielkritiken - PC Games

MITARBEITER

TREYARCH-MITARBEITER
Programmierung - Dr. Peter Akemann, Don Likeness, Jamie Fristrom, Charles Tolman
Produktion - Chris Busse, Mark Nau, Dr. Peter Akemann
Künstlerische Leitung - Chris Soares
Besonderer Dank an - OutpostX für die Einrichtungen
Grafik - Chris Soares, Chris Busse, Tomo Moriwaki
Level-/Arena-design - Mark Nau, Chris Busse, Tomo Moriwaki, Chris Soares
Andere Dinge - Tomo Moriwaki
Weitere Programmierung - Mark Fielding
Weitere Grafik - Phil Salas, Eric Alwill
Weitere Programmierungsgrafik - Mark Nau, Jamie Fristrom
Chaosleitung - Eric Steinman
Technische Beratung - Melodee M. Spivak, Anthony de Longis (Swords of Glory)

TANTRUM-MITARBEITER
Tantrum Abteilungsleitung/Produktionsleitung - Alan Pavlish
Produktion - Alan Barasch
Weitere Produktion - Mark Teal, Derek Bullard, Ali Atabek
Design - Fred Corchero
Animation - Mike McCarthy

INTERPLAY-MITARBEITER
Vizepräsidentin für Entwicklung - Trish Wright
Videokomprimierung - Bill Stoudt
Audioleitung - Charles Deenen
Mastering - Craig Duman
Weiteres Mastering - Caron Weidner
Level-Sound-design - Gregory R. Allen, Larry Peacock, David Farmer , Harry Cohen
Level-Musik - Rick Jackson, Ron Valdez, Brian Luzietti Sprecher
Synchronisation - Frank Szick
Synchronisationsleitung - Chris Borders
Filmmusik - Richard Band
Film-Sounddesign - David Farmer, Harry Cohen , Charles Deenen
Mischung und Schnitt der Filmbearbeitung - Charles Deenen
Nachbearbeitung - Charles Deenen

Gemischt in 4 bei Interplay Audio auf
Audioverwaltung - Gloria Soto
Handbuch-layout - Holly Lambert
DIGITAL VOODOO:
Leitung - Jay Patel
3D-Support, Installation - Darren Monahan und Gabriel Valencia
Filmtechnik - Paul Edelstein

QUALITÄTSSICHERUNG:
Leitung QS - Chad Allison
Management QS - Steve Victory
Testleitung - Erick Lujan, Frank Wesolek
Spieltester - Matthew Golembiewski, Robert Hanz, Robert Lark, Robert Giampa, Doug Finch, Larry Smith, James Harrison, Scot Humphreys, Erik Guenther und Robert Nichols
Management QS IS - Frank Pimentel
QS-IS-Technik - Bill Delk, Christian D. Peak
Kompatibilitätsleitung - Phuong Nguyen
Kompatibilität - Dan Forsyth, Derek Gibbs, John Parker, Marc Duran, Aaron Olaz
LOKALISIERUNG:
Lokalisierungskoordination - Tom Decker
Überarbeitung - Heike Walther (Deutsch), Marina Bermon (Französisch) Raphael Lopez (Spanisch)

WORLD WIDE WEB SITE

Willkommen beim Interplay-Web! Als Firma, die sich der Entwicklung innovativer, interaktiver Unterhaltungssoftware von höchster Qualität verschrieben hat, versuchen wir stets, an vorderster Front der neuesten technologischen Entwicklungen zu bleiben. Diese Web Site ist das aktuellste Beispiel für unsere Bemühungen, Ihnen Zugang zu einem reichhaltigen Informationsschatz und vielfältige Möglichkeiten zu bieten. Wir sind selbst fanatische Computerspieler und völlig vernarrt in die Vorstellung, daß Gamer auf der ganzen Welt den Cyberspace nutzen können, um unsere neuesten Spiele anzuschauen, auszuprobieren und zu erleben. Kein Hype, kein Marketing - einfach nur starke Spiele. Zu diesem Zweck wollen wir unsere Web Site immer aktuell gestalten und Ihnen die Möglichkeit geben, UNS mitzuteilen, was Ihnen an unseren Spielen gefällt... und was nicht. Also nutzen Sie die Feedback-Optionen, und lassen Sie einfach mal alles raus. Viel Spaß mit unserer Web Site! Erkunden Sie all die verschiedenen Bereiche, die wir zu bieten haben, und schauen Sie bald wieder rein. In den nächsten Wochen und Monaten führen wir neue, spannende Bereiche ein, die Sie entdecken können. Also noch einmal, willkommen! Brian Fargo

WIE SIE UNS FINDEN
Interplays World Wide Web Site ist ein Internet-Service, der Ihnen die neuesten Informationen zu Interplay und unseren Produkten bietet. Hier finden Sie unsere Demos, Upgrades, Produkt- und Bestellinformationen. Suchen Sie im Internet nach:
http://www.interplay.com

KUNDENDIENST
Sie erreichen den Technischen Kundendienst von Interplay unter der Nummer +44 (0)1628 423723.
Bei anderen Fragen wenden Sie sich bitte an Interplay Productions Ltd, Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX, England.
Tel: +44 (0) 1628 423666 : Fax: +44 (0) 1628 423777 : E-Mail: europe@interplay.com

Falls Sie ein Modem besitzen, können Sie sich auch folgendermaßen mit uns in Verbindung setzen: INTERPLAY BULLETIN BOARD (BBS): Wir unterhalten rund um die Uhr ein Bulletin Board mit mehreren Leitungen für Kundenfragen, Unterstützung und Fehlerkorrekturen. Die Nummer lautet +1 714-252-2822. Die Modem-Einstellungen sind 300-28-8K Baud, V.32bis, V.42bis, 8-N-1. Außerdem können Sie unser Bulletin Board über das Internet erreichen: bbs.interplay.com. Dieser Service ist kostenlos (abgesehen von Telefongebühren). INTERNET: Sie erreichen Interplay per E-Mail unter der Adresse “support@interplay.com”. Interplay-Demos und Programmauszüge erhalten Sie über Internet FTP-Sites. Im “World Wide Web” finden Sie uns unter: “http://www.interplay.com” oder “ftp.interlay.com”.

BEGRENZTE GARANTIE

Sollten innerhalb der ersten neunzig Tage nach dem Kauf des Produktes irgendwelche Probleme auftreten, dann geben Sie es bitte an Ihren Händler zurück. Nach Ablauf der neunzig Tage können Sie das Softwareprogramm an Interplay Productions schicken. Sofern der Schaden nicht durch normale Abnutzung entstanden ist, wird Ihnen Interplay daraufhin Ersatz leisten. Um Ihre Software ersetzen zu lassen, sollten Sie das schadhafte Medium (mit dem Original-Etikett) in einem wattierten Umschlag einschicken und folgendes beilegen:
1) einen Scheck oder eine Zahlungsanweisung über £10 Sterling (für Porto und Verpackung) .2) eine kurze Beschreibung des Schadens
3) die Kaufquittung oder die Adresse des Händlers .4) Ihre eigene Adresse.
Wir empfehlen, die Sendung als Einschreiben zu schicken, und zwar an folgende
Adresse: Warranty Replacements, Interplay Productions Ltd, Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX, ENGLAND
DENKEN SIE IMMER DARAN: COMPUTER- UND VIDEOSPIELE SOLLEN SPASS MACHEN.
Herausgegeben von der European Leisure Software Publishers Association, Station Road, Offenham, Nr Worcestershire, WR11 5LW, England.





www.interplay.com